

ABC PAARE

schlumpfen

Spielanleitung · Game Rules · Règle du jeu Spelregel · Regola del gioco · Reglas del juego



Spielzubehör: 104 Bildkarten (52 Kartenpaare), 1 Spielanleitung

Ziel des Spieles ist es, zwei Karten aufzudecken, die zusammen ein Paar bilden. Kombinationen werden durch Buchstaben gebildet, z.B. das große »A« mit dem kleinen »a« in der Schulschreibschrift oder in der Druckschrift. Man kann aber auch nach Absprache die beiden Schrifttypen kombinieren, sei es mit den großen Buchstaben, mit den kleinen Buchstaben oder große mit kleinen Buchstaben. Um das den Kindern zu veranschaulichen, sollte man vor Spielbeginn die Karten offen ausbreiten, Beispiele zeigen und sie selbst Paare entdecken lassen.

Zu Beginn werden die Karten gut gemischt und mit der Bildseite nach unten zu einem großen Rechteck von 13 x 8 Karten in die Tischmitte gelegt. Ein Spieler beginnt und deckt zwei beliebige Karten so auf, daß alle sie sehen können. Deckt er zwei Karten auf, die kein Paar bilden, legt er sie mit der Bildseite nach unten zurück, und alle merken sich die Stelle, an der sie liegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht sein Glück. Vorher muß abgesprochen werden – wie oben erwähnt – welche Schrifttypen gesucht werden sollen.

Deckt er zwei Karten mit gleichen Buchstaben auf, darf er dieses Paar behalten und einen neuen Versuch machen. Er darf so lange weiterspielen, wie es ihm gelingt, Kartenpaare aufzudecken. Andernfalls ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es gewinnt, wer die meisten Paare vor sich liegen hat, sobald alle Karten von der Tischmitte vergeben sind.

Zwei Varianten für geübte Spieler:

1. Hier werden die Karten nicht an ihren ursprünglichen, sondern an einen anderen Platz im großen Rechteck zurückgelegt.
2. Hier werden die Karten nicht zu einem ordentlichen Rechteck ausgelegt, sondern kreuz und quer. Nicht passende Karten werden ebenfalls an einen völlig beliebigen Platz zurückgelegt. Jetzt wird es deutlich schwieriger, sich den Platz der einzelnen Karten zu merken.

FIND THE PAIRS

Contents: 104 picture cards (52 pairs), game rules.

The aim of the game is to turn up two cards, which form a pair. Combinations are formed with letters, e.g. the capital »A« with the small »a«, in cursive writing or with block letters. One is allowed by arrangement to combine both types, whether capital, small or a combination of capital and small letters. In order to demonstrate this to children before they begin to play, the cards should be laid out face upwards and examples pointed out. Then the children should be allowed to discover pairs themselves.

To start, the cards should be well shuffled and laid out face down in the centre of the table to form a large rectangle of 13 x 8 cards. One player begins by turning up any two cards so that they can be seen by all the players.

If he turns up two cards which do not form a pair, he turns them over again and all the players try to note their position. Then it is the next player's turn and he tries his luck.

The type to be sought has to be agreed on beforehand – as mentioned above. If he turns up two cards showing the same letters, he can keep them and have another turn. He continues for as long as he succeeds in turning up matching pairs of cards. Otherwise, it is the next player's turn.

The player who has collected the most pairs when all the cards have been taken from the centre of the table is the winner.

Two variations for experienced players:

1. In this game, the cards are not put back in their original place, but are returned to another position in the large rectangle.
2. In this game, the cards are not laid out in a regular rectangle, but in an irregular pattern. Cards which do not match are also returned to a completely different place. It now becomes considerably more difficult to note the positions of the individual cards.

CHERCHONS LES PAIRES

Contenu: 104 cartes (52 paires), 1 règle du jeu.

Le but du jeu est de retourner les deux cartes qui forment une paire. Les combinaisons sont réalisées à partir de lettres, par exemple le »A« majuscule avec le »a« minuscule, en lettres cursives, ou en caractères d'imprimerie. On peut également combiner les deux types de caractères, en prenant les lettres majuscules, les lettres minuscules ou une majuscule et une minuscule. Pour que les jeunes joueurs comprennent mieux le sens du jeu, on peut étaler les cartes d'une manière visible, montrer des exemples et chercher des paires.

Au début du jeu, on mélange les cartes, on les retourne faces cachées pour en former un rectangle de 8 fois 13 cartes au milieu de la table. Le plus jeune joueur commence, il retourne 2 cartes de son choix de manière à ce que tous les joueurs les voient. Si ses 2 cartes ne forment pas une paire, il les remet à leur place et chacun essaie de se rappeler ce qu'elles représentent et où elles se trouvent. Les joueurs doivent donc d'abord se mettre d'accord – comme mentionné plus haut – sur le type de lettres à rechercher. Puis, le joueur suivant tente sa chance; s'il retourne 2 cartes avec les mêmes lettres, il peut garder cette paire et tenter à nouveau sa chance. Il peut jouer aussi longtemps qu'il parvient à réunir des paires de cartes. Si ce n'est pas le cas, c'est au joueur suivant de jouer.

Dès que toutes les cartes ont été gagnées, le gagnant est celui qui a rassemblé le plus de paires.

Variantes pour très bons joueurs:

1. Si 2 cartes tirées ne correspondent pas, elles ne sont pas remises à leur place initiale, mais à un autre endroit du rectangle.
2. Les cartes ne sont pas mises en position de 8 par 13 en un rectangle, mais dans tous les sens au milieu de la table. Les cartes tirées qui ne correspondent pas sont remises n'importe où au milieu de la table. Le jeu est rendu de cette manière beaucoup plus difficile.

PAREN VINDEN

Inhoud: 104 kaarten met afbeeldingen (52 kaartparen), spelregels.

De bedoeling van het spel is, twee kaarten te vinden die samen een paar vormen. Combinaties worden door letters gevormd, b.v. de grote »A« met de kleine »a«, alleen in schoolschrift of alleen in drukletters. Maar men kan ook afspreken, beide lettertypen te combineren en van beide alleen hoofdletters, alleen kleine letters of grote met kleine letters te zoeken. Om dit voor de kinderen aanschouwelijk te maken, is het beter voor het begin van het eerste spel de kaarten open op tafel te leggen, voorbeelden te laten zien en ze zelf paren te laten ontdekken. Eerst worden de kaarten goed geschud en met de afbeelding naar beneden in een grote rechthoek van 13x8 kaarten in het midden van de tafel gelegd. Een speler begint en draait twee willekeurige kaarten zo om, dat iedereen deze kan zien. Draait hij twee kaarten om, die geen paar vormen, dan legt hij ze terug en iedereen onthoudt de plaats waar ze liggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt en hij kijkt, of hij meer geluk heeft. Maar vooraf dient eerst afgesproken te worden – zoals hierboven gezegd – welke lettertypen gezocht moeten worden. Draait hij twee kaarten met de dezelfde letters om, dan mag hij dit paar behouden en opnieuw proberen. Zolang het hem lukt kaartparen om te draaien, mag hij verder spelen, zoniet is de volgende speler aan de beurt.

Degene die, zodra alle kaarten van het midden van de tafel zijn opgenomen, de meeste paren voor zich heeft liggen, heeft gewonnen.

Twee varianten voor geoefende spelers:

1. Hierbij worden de kaarten niet op hun oorspronkelijke, maar op een andere plaats in de grote rechthoek teruggelegd.
2. Hierbij worden de kaarten niet in een nette rechthoek uitgelegd, maar kris kras door elkaar. De niet passende kaarten worden eveneens op een totaal willekeurige plaats teruggelegd. Nu wordt het beduidend moeilijker, de plaats van de betreffende kaarten te onthouden.

CERCARE LE COPPIE

Componenti del gioco: 104 carte illustrate (52 coppie di carte), 1 regola del gioco.

Lo scopo di questo gioco è di scoprire due carte, in modo da formare una determinata coppia. Si formano le coppie mediante lettere, ad es. l'»A« maiuscola con l'»a« minuscola, nella scrittura calligrafica o maiuscola. Ci si può anche mettere d'accordo e combinare i due tipi di scrittura, le maiuscole con le maiuscole, le minuscole con le minuscole oppure le maiuscole con le minuscole. Per meglio illustrare questo proponimento, prima di iniziare a giocare spargere le carte scoperte sul tavolo e fare degli esempi ai bambini, incoraggiandoli poi a formare delle coppie da loro stessi. Prima di iniziare il gioco mescolare bene le carte e porle coperte sul centro del tavolo formandovi un grosso rettangolo di 13x8 carte.

Inizierà un giocatore qualsiasi scoprendo due delle carte di modo che tutti le possano vedere. Se scoprirà due carte non adatte a formare una coppia, allora le riporrà indietro e ognuno cercherà di ricordarsi il posto dove si trovano. Poi toccherà al prossimo giocatore a tentare

la fortuna. Prima di iniziare, mettersi d'accordo – come detto sopra – quali scritte si dovranno cercare. Se scoprirà due carte con la stessa lettera, allora se le potrà tenere e riprovare ancora una volta. Potrà continuare a giocare fino a che gli riuscirà di scoprire carte con le quali può formare delle coppie. In caso contrario toccherà al seguente giocatore.

Vincerà colui il quale avrà formato il maggior numero di coppie e le carte sul tavolo saranno prelevate fino all'ultima.

Varianti per esperti giocatori

1. In questo caso le carte non saranno riposte sul loro posto iniziale, bensì in un altro posto nel grande rettangolo.
2. In questo caso le carte non saranno collocate formando un rettangolo regolare, bensì alla rinfusa. Anche le carte non abbinabili saranno riposte in un posto scelto a caso. Quindi sarà ovviamente più difficile ricordarsi il posto delle singole carte.

BUSCAMOS PARES

Accesorios del juego: 104 cartas ilustradas (52 pares de cartas), 1 manual de juego.

El objetivo de este juego es levantar dos cartas que juntas formen una pareja. Las combinaciones se forman simplemente con letras, p. ej. la »A« mayúscula con la »a« minúscula, ilustradas en letra caligráfica o en letra de imprenta. También se pueden combinar ambos tipos de letra, pero habrá que decidirlo antes. Es decir, se podrán combinar ambos tipos de letra formando parejas de mayúsculas y minúsculas o aparejar las mayúsculas y minúsculas entre sí. Para explicárselo a los niños, antes de comenzar el juego se deben colocar todas las cartas boca arriba, ponerles algunos ejemplos y dejar que ellos mismos descubran algunas parejas. Primero se mezclan bien las cartas y se colocan boca abajo en el centro de la mesa formando un rectángulo de 13x8 cartas.

Un jugador comienza levantando dos cartas al azar y dejando que todos las vean bien. Si ha levantado dos cartas que no forman par, las vuelve a poner boca abajo y todos deben tratar de memorizar el lugar en el que están. Ahora le toca el turno al siguiente jugador, que probará fortuna.

Pero, como mencionábamos más arriba, antes de empezar a jugar se habrá de determinar el tipo de pareja que se desea buscar. Es decir, con qué tipo de letra se van a formar las parejas. Si levanta dos cartas con el mismo tipo de letra, las puede conservar y seguir jugando mientras levante cartas que formen parejas. De lo contrario, le tocará turno al siguiente jugador. Cuando se acaben las cartas que forman el rectángulo, gana quien haya logrado formar la mayor cantidad de parejas.

Dos variantes para jugadores expertos:

1. En este caso, las cartas no serán colocadas en su lugar anterior, sino en otro distinto dentro del rectángulo.
2. En este caso, las cartas no serán colocadas en forma rectangular, sino desordenadamente. Asimismo, las cartas que no forman pareja se colocan en cualquier lugar. De esta forma es más difícil recordar el lugar exacto de cada una de las cartas.

1994 F.X. Schmid
D-83209 Prien

Made in Germany

© *Repos* 1994 I.M.P.S. (BRÜSSEL)
Lizenz durch: AT&TV MERCHANDISING
CONCEPTS GMBH, München

